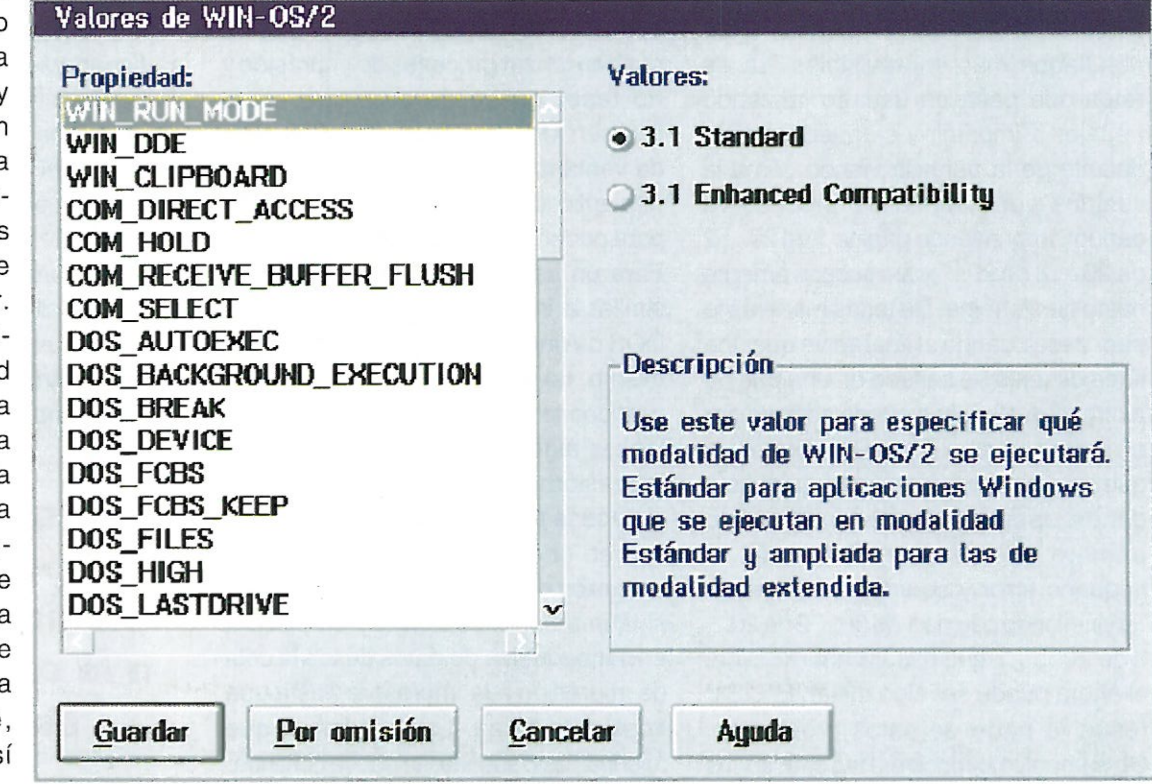
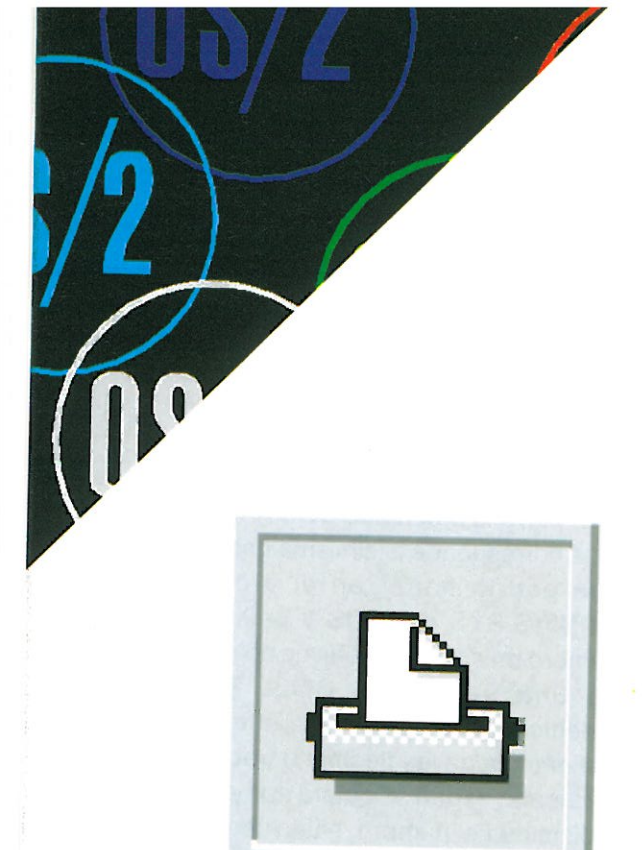


CURSO OS/2 IBM ⑥

Veamos ahora el pulsador Valores de WIN-OS/2 o Valores de DOS. Desde cualquier objeto de programa de Windows o DOS se puede abrir el cuaderno valores. La página sesión permite definir si el programa se ejecutará en pantalla completa o ventana y, además, permitirá configurar los valores de estos entornos operativos. Se llegue desde donde se llegue, el diálogo Valores de WIN-OS/2 o DOS es el mismo y funciona de la misma manera. La única diferencia es que para el caso de WIN-OS/2 se le añaden las propiedades pertenecientes a este entorno. Este diálogo está dividido en tres partes: una primera en que se listan todas las propiedades de estos entornos operativos, una segunda en la que se permite efectuar las modificaciones y una tercera que da una breve explicación sobre la propiedad a modificar. Las propiedades permiten definir el entorno operativo de una manera completa y exacta. Se pueden modificar de forma sencilla las características operativas de la aplicación que se vaya a ejecutar. Es fácil poder relacionar cada propiedad con lo que va a configurar. La primera parte del nombre de la propiedad da una guía de sus características. Si pone WIN corresponde a Windows, si pone COM corresponde a las puertas serie, VIDEO a vídeo, y así sucesivamente. Verdaderamente asignar valores a las propiedades puede resultar una tarea difícil, ya que se entra en cuestiones muy técnicas. Es recomendable que no se toquen los valores de los programas de DOS y Windows, a no ser que se encuentre alguna documentación lo especifique. Por lo general, cualquier programa DOS o Windows que esté en la base de datos de migración, recibirá los valores que harán que funcione con el mayor rendimiento posible. Estos valores ya los tiene dentro esta base de datos. Para ver como funciona este dialogo, modificaremos alguna de las propiedades. Vayamos, por ejemplo, a la propiedad DOS_FILES. Esta corresponde a la misma entrada que podría haber en el archivo CONFIG.SYS del DOS y define el número máximo de archivos abiertos en una sesión de DOS. Para modificarlos, sólo se tiene que pulsar encima de las flechas derecha o izquierda, según se quiera aumentar o disminuir el número, hasta llegar al valor deseado. Otra posibilidad puede ser la propiedad DOS-BREAK, que activa o desactiva la combinación de teclas Ctrl+C o Ctrl+Pausa como carácter de interrupción. Piense que desde aquí se pueden definir todo tipo de cuestiones y, una vez modificadas a su gusto, con seleccionar el pulsador Guardar ya será suficiente. Ese objeto tendrá la configuración que quería.

Personalice DOS y WIN-OS/2 hasta conseguir los rendimientos deseados





TRABAJAR CON IMPRESORAS

Aprenderemos en esta sección cómo se configuran las impresoras, cómo se imprimen archivos y cómo se gestionan las colas.

Imprimir

Tal vez sea uno de los procesos que se utilizan más a menudo en el mundo de la informática y también el que da unos resultados más imprevisibles. La de ratos que pasa un usuario lanzando trabajos a imprimir y se queda atónito delante de la pantalla viendo cómo la ventana que informa del proceso va dando: "Imprimiendo página 1 de 20..., 2 de 20..., 3 de 20..." y así sucesivamente hasta que termina. De todas maneras lo peor pasa cuando al final se ve que una línea de texto ha saltado de una página a otra, que el gráfico queda cortado por el margen y se ha desballestado todo o que un acento travieso no se ha puesto donde debía. ¡No puede ser! es lo primero que se dice. Se corrije el pequeño error y se vuelve a imprimir. "Imprimiendo página 1 de 20..., 2 de 20..., 3 de 20..." ¿Y que pasará ahora? Bien, el ahora puede ser algo mejor. El OS/2 resuelve parte de estos problemas. Obviamente no resolverá las cuestiones que son propias del trabajo del usuario, pero sí resolverá las largas esperas a la hora de imprimir. Al ser un sistema operativo con una multitarea real, se pueden lanzar procesos de impresión y no tener que esperar a que estos finalicen. Un Ctrl+Esc nos lleva a la Lista de ventanas para poder continuar con otra aplicación ya abierta o al escritorio para poder iniciar una nueva.

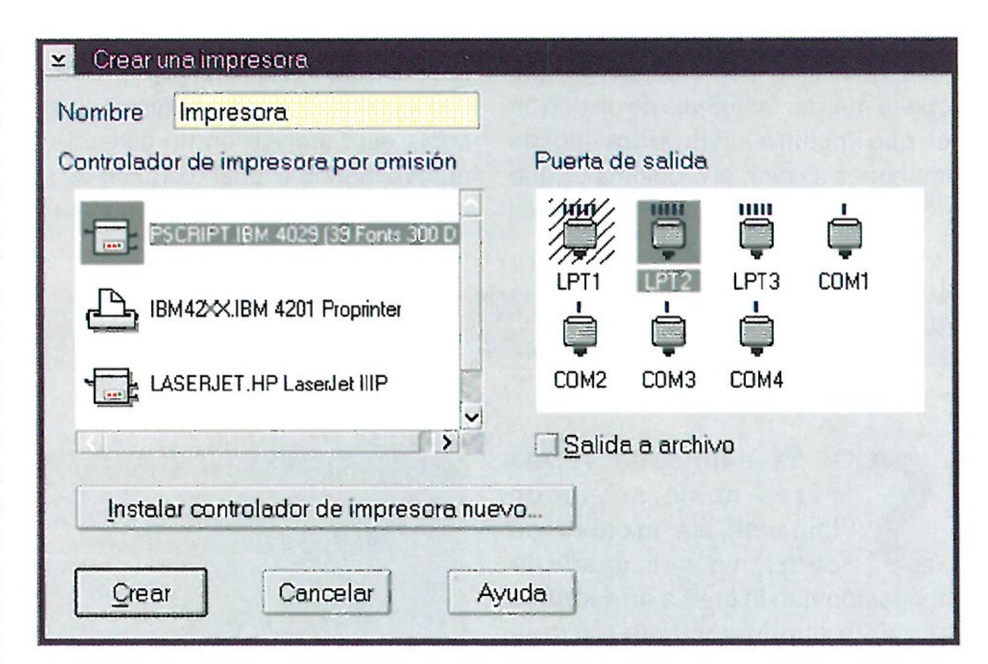
Para un usuario, imprimir en OS/2 es similar a imprimir desde aplicaciones DOS o Windows; el procedimiento es el mismo. Lo que cambia es la forma de gestionarlo del OS/2. En el momento de lanzar algo a imprimir el Gestor de impresión toma el control de éste y almacena temporalmente los datos, ya sea en el disco duro o en la cola de impresión o spooler. El OS/2 comprueba si la impresora está lista y empieza a enviar paquetes de datos desde la cola de impresión a la impresora hasta que finaliza la tarea. La ventaja es que mientras esto sucede, se puede continuar trabajando en otras cosas o enviar otras tareas a la impresora. Otra de las ventajas que tiene el OS/2 es que es capaz de gestionar diferentes colas. Si se tienen varias impresoras a las que poder enviar trabajos a imprimir, el Gestor de impresión es capaz de decidir a qué cola enviar el trabajo, ya sea porque está vacía o porque es la que se liberará más rápidamente con respecto a las otras. Lanzar un proceso de impresión puede ser tan sencillo como escoger la opción Imprimir de un menú emergente de objeto de datos o arrastrar este objeto hasta un objeto de impresora y dejarlo sobre el.

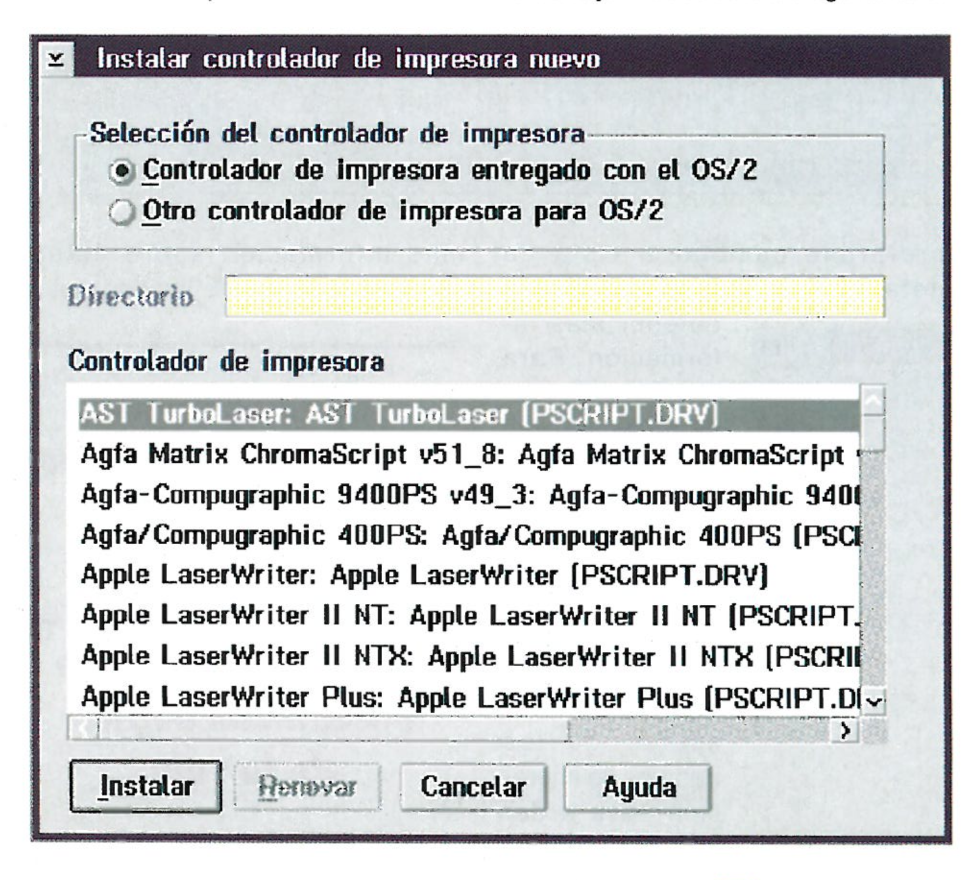
Verá que imprimir en OS/2 es algo totalmente diferente a lo experimentado hasta ahora



Instalar una impresora

Obviamente, es necesario instalar una impresora antes de poder imprimir. Lo primero será conectar ésta a la puerta correspondiente en la parte trasera de su máquina (generalmente sólo hay un conector al que se le pueda conectar el cable que viene con ella; de todas maneras, consulte los manuales de su impresora). Una vez conectada la impresora a la máquina es cuestión de decirle al OS/2 que esta existe y la forma en que está conectada. La instalación de una impresora se puede llevar a cabo de dos maneras: una es mediante la carpeta modelos y la otra es mediante el objeto Instalación selectiva de la carpeta Configuración del sistema. Este último método es similar al que se lleva a cabo en el momento de la instalación del OS/2, por lo que nos centraremos más en la instalación de una impresora a través de la carpeta Modelos. Para ello abriremos esta carpeta y arrastraremos el modelo de Impresora hasta una zona vacía del escritorio. En el momento de soltarla aparecerá el diálogo Crear una impresora. En este diálogo puede especificar el nombre que tendrá la impresora. Es conveniente poner el nombre del modelo para saber exactamente a qué impresora se envía el trabajo. Desde este diálogo también puede especificar el controlador que la gestionará, la puerta a la que está conectada e instalar otro controlador en el caso de que los que se tengan instalados no sirvan para la nueva impresora. Nos adentraremos en este último caso. Un controlador es el programa que traduce la información que se envía a imprimir a través del sistema operativo o de una aplicación instalada en este. Cada impresora tiene sus propias características que la hacen diferente del resto, por eso es necesario un controlador para cada una. Si selecciona el pulsador Instalar controlador de impresora nuevo, aparecerá el diálogo con el mismo nombre y podrá instalar el modelo de impresora que se corresponde con el suyo. Lo podrá hacer de dos formas diferentes, a través de los controladores que el OS/2 ya tiene o mediante los que entrega el fabricante con la impresora. Resalte el modelo de impresora que va a instalar y seleccione Instalar, el OS/2 le pedirá que ponga en la unidad de disquetes el primer disquete de controladores de impresora o que indique el directorio en donde se pueden encontrar los controladores. Finalizado este paso, en el diálogo Crear una impresora tendrá un nuevo





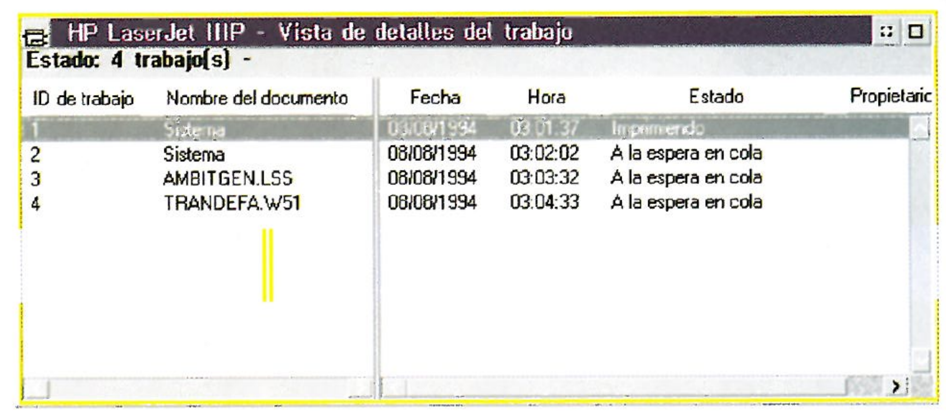
controlador. Resáltelo y asígnele una puerta libre. Otra posibilidad que le ofrece el OS/2 es la de no asignar ninguna puerta y hacer que la impresión se direccione a un archivo. ¿De que sirve esto? Suponga que quiere realizar un trabajo de diseño en el que incluirá unas maravillosas imágenes a color; el problema es que no tiene impresora a color y es difícil justificar un gasto como ese cuando no sabe las veces que la podrá utilizar. Por suerte sí tiene un amigo con una. Lo que puede hacer es instalar los controladores de una impresora como la de la máquina en donde imprimirá y direccionar la salida a un archivo, luego copia este archivo en un disquete y aprovechando el buen corazón de su amigo le puede pedir que le imprima el trabajo, sólo será necesario que teclee Print junto con el nombre de archivo desde la línea de mandatos de una sesión de OS/2. Volvamos a la instalación. Ya tiene todo lo que necesita para instalar la nueva impresora; seleccione Crear y tendrá un nuevo objeto Impresora en el escritorio. Desde este momento ya la puede utilizar.

Imprimir un archivo

Se ha explicado varias veces cómo se puede imprimir un archivo de datos, ya sea desde la aplicación que lo creó o arrastrando el objeto que lo contiene hasta la impresora en el escritorio. Posteriormente a esto, lo que interesa es saber el estado en que está el trabajo de impresión. Para poder comprobar el estado en que se encuentran las impresoras y los trabajos que se tienen en cola, sólo es necesario abrir el objeto de la impresora correspondiente. Efectuemos una doble pulsación sobre el objeto de la impresora que queremos controlar. Se abrirá una ventana en vista de iconos con todos los trabajos que la impresora tiene en espera. Esta vista sólo ofrece una información gráfica de lo que contiene la cola. Sería preferible cambiar a vista de detalles en el caso de querer obtener más información. Para ello abra el cuaderno valores del objeto impresora y, desde la página Ver, pulse sobre el botón de selección Detalle. Una vez modificada la vista, la ventana con el estado de los trabajos de impresión pasa a dar más información sobre éstos. Desde cualquiera de las dos vistas

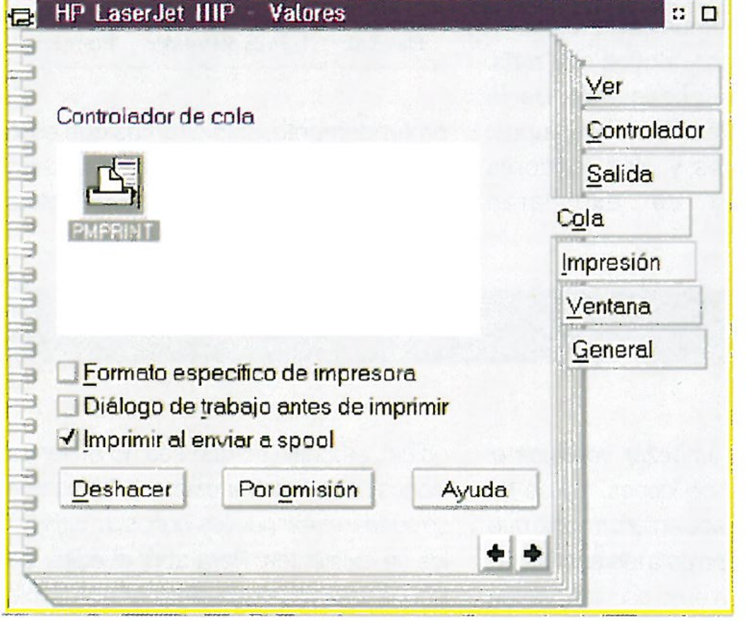
Abra el objeto Impresora después de lanzar uno o varios trabajos a imprimir y podrá ver el estado en que se encuentran dentro de la cola

puede efectuar una pulsación con el botón derecho del ratón sobre uno de los trabajos de impresión. Si lo hace, aparecerá un menú emergente que le permitirá retener, liberar o suprimir el trabajo de la cola. Si quisiese ir más allá y le interesase suprimir o retener todos los trabajos de la impresora a la vez, sólo tiene que llamar al menú emergente de la ventana desde el icono de la barra de título.



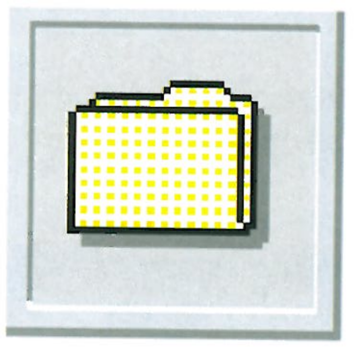
Configurar una impresora

Aparte de poder definir en qué vista se puede ver el estado de los trabajos de impresión, desde el cuaderno valores del objeto impresora también se pueden configurar otras cosas. La siguiente página del cuaderno permite definir el controlador de impresora que tendrá definido por si nos interesa momentáneamente cambiar a otra impresora. Y en esta misma página también se pueden definir las propiedades de trabajo seleccionando el pulsador con este nombre. Desde la página de propiedades de trabajo se puede entrar a definir cosas tales como el tamaño de la página, la alimentación de papel, la memoria de la impresora, el juego de tipos de letra residentes y muchas cosas más. En la siguiente página se puede pasar a definir la puerta de salida de la impresora o que los trabajos se direccionen hacía un archivo. Una página interesante es la de Cola. Una de las razones es el recuadro de selección de Formato específico de impresora. Este sirve para direccionar trabajos de impresión hacía un archivo y luego imprimirlos desde otra máquina con la misma impresora definida. En estos casos, el problema con el que se puede encontrar es que los sistemas operativos de las dos máquinas sean diferentes. Por mucho que las impresoras sean iguales, como los diferentes sistemas operativos no trabajan del mismo modo, probablemente tendrá problemas a la hora de imprimir. Para ello el OS/2 le brinda la posibilidad del formato específico de la impresora, de manera que el trabajo direccionado a un archivo es independiente del sistema operativo y sólo dependa de la impresora. Otra de las características que tiene esta página es que se puede definir que se abra el diálogo de propiedades de trabajo al enviar a imprimir algo. No es que sea una opción muy recomendable, ya que a no ser que trabaje en cuestiones muy delicadas a la hora de imprimir, la mayoría de las veces utilizará las mismas opciones y no necesitará modificarlas para nada.





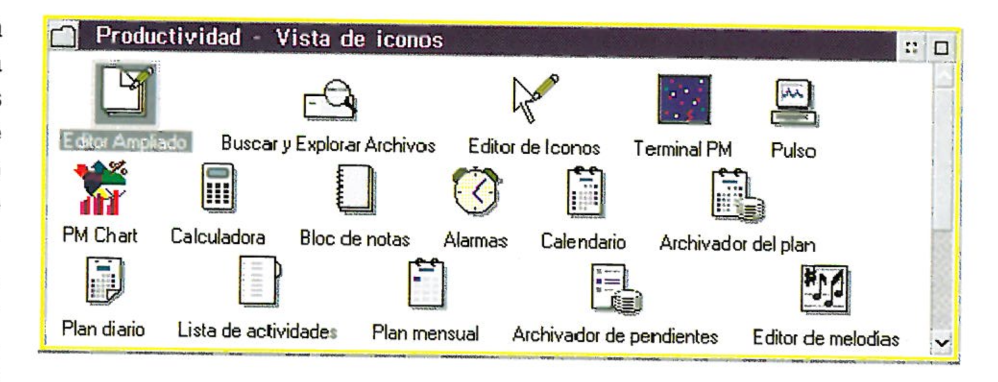
PRODUCTIVIDAD



El OS/2 contiene una serie de pequeñas aplicaciones que pueden ser de gran utilidad. En esta sección aprenderemos para que sirven y un poco de su funcionamiento.

Carpeta Productividad

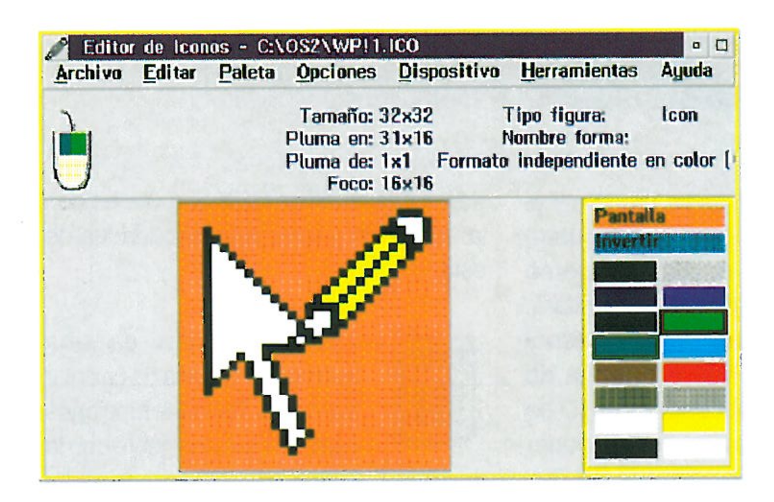
La carpeta Productividad está dentro de la carpeta Sistema OS/2 y contiene todas las pequeñas aplicaciones que vienen con el OS/2. Estas se pueden dividir por grupos según su función. Se tiene desde editores hasta planificadores, pasando por la calculadora, un programa de comunicaciones, el visor del área común y alguna otra más. Dividiremos las aplicaciones de la carpeta productividad en tres grupos: editores, utilidades y planificadores personales. No se explicarán profundamente, sólo diremos qué es lo que hacen y para qué pueden servir. Cada uno de ellos tiene una completa ayuda con la que se puede aprender sin problemas el funcionamiento de la aplicación de su interés.



Editores



Para empezar veremos el editor de iconos. Ya se ha explicado anteriormente que un icono es la representación gráfica en el escritorio de un objeto, sea del tipo que sea. El editor de iconos permite editar éstos, de forma que se puedan crear nuevos iconos o modificar los ya existentes. Para abrir el editor de iconos sólo tiene que efectuar una doble pulsación sobre su objeto en la carpeta productividad, o los pulsadores Editar... o Crear otro... desde la página General del cuaderno valores de cualquier objeto. Para empezar a dibujar tiene que escoger un



color de la paleta de colores que tiene a la derecha. Puede asignar un color para cada uno de los botones del ratón. Seleccione el color con el que quiere dibujar y empiece a crear el nuevo icono pulsando el botón del ratón sobre el área de edición de iconos en el medio de la ventana. Si sólo efectúa una pulsación, el pixel sobre el que está colocado cambiará al color que tiene seleccionado ese botón del ratón. Por el contrario, si mantiene pulsado el botón al tiempo que arrastra el ratón, se irán cambiando el color de todos los pixels por donde pasa; de esta manera creará líneas rectas o curvas por el área de edición. Puede modificar cualquiera de los colores de la paleta con sólo efectuar una doble pulsación sobre uno de ellos. Los dos colores de la parte superior de la paleta representan el fondo del recuadro del icono y su complementario. Para guardar el icono creado o modificado tiene que desplegar el menú de la opción Archivo y seleccionar Guardar o Guardar como..., según se haya guardado con anterioridad o no.



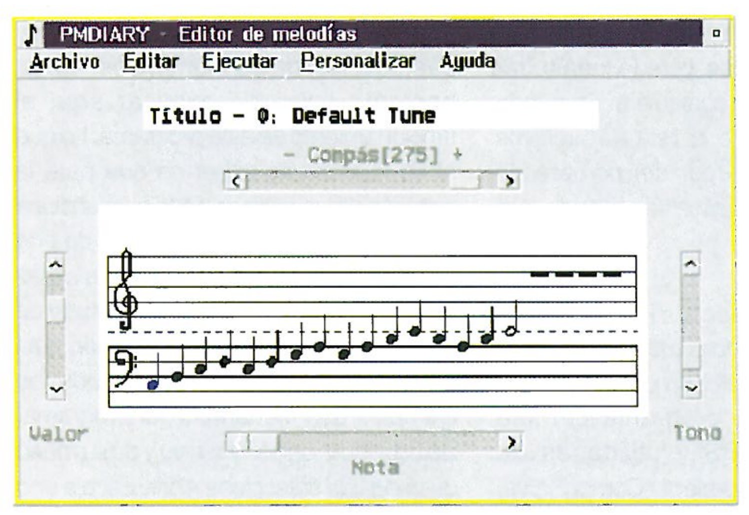
El editor del sistema OS/2 es un editor ASCII de funcionamiento muy simple. Con él se pueden a editar y modificar los archivos CONFIG.SYS, todos los archivos .BAT y .CMD y el README. Este editor está asignado a todos los objetos de datos del OS/2, de forma que al abrir cualquiera de ellos, el OS/2 intentará editarlos con éste. Para editar un archivo de texto ASCII tiene que desplegar el menú de la opción Archivo y seleccionar Abrir..., para abrir un archivo ya existente, o Nuevo, para crear uno nuevo. Desde el menú desplegable de la opción Editar puede copiar texto marcado en el Area común o pegar lo que esté en ella. También puede buscar texto por el documento e incluso efectuar cambios en este de forma automática. Más cosas que puede efectuar son el cambio de tipo de letra o font y los colores del fondo de la ventana y del texto que aparece en ésta.



El Editor ampliado es el otro editor que tiene el OS/2. Este es mucho más potente que el anterior y cubre las mismas cosas que éste último. Una de las cosas más interesantes de éste es la posibilidad que tiene de poder trabajar con más de un documento a la vez. Puede abrir de esta manera varios documentos, y con los botones de rotación puede pasar de uno a otro sin problemas. Esto, entre otras cosas, le permite poder copiar texto de un documento a otro de forma rápida. Otra de las posibilidades que ofrece el Editor ampliado es poner señaladores en el texto colocando una marca en el lugar en donde está el cursor. Por ejemplo, en el archivo README del OS/2 hay una sección que tiene un interés especial y necesitará consultarla varias veces. Lo interesante sería poder abrir el archivo README e ir directamente a esa sección. Para ello se pone un señalador. Vaya al inicio de la sección de su interés con el cursor y despliegue el menú de Buscar y seleccione Señalador, donde aparece un nuevo menú desplegable. Seleccione a continuación Establecer... y teclee un nombre para el señalador que tenga relación con la sección de su interés. Al abrir el README, sólo tendrá que desplegar Buscar, seleccionar Señaladores y luego Lista..., y aparecerá la lista de todos los señaladores del archivo. Seleccione el que sea de su interés e irá directamente hasta el tema que quiera consultar.



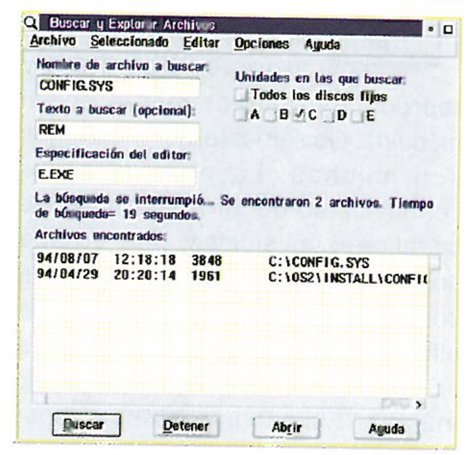
El editor de melodías es una pequeña aplicación que le permite crear sus propias melodías y reproducirlas directamente en su máquina. Obviamente las limitaciones son muchas. La primera es el conocimiento del propio usuario de cuestiones musicales, otra es que sólo se pueden encadenar 20 notas como máximo y, finalmente, que los altavoces que tienen las máquinas no son de lo mejor para reproducir música. Esto último cambiaría si tuviese un equipo multimedia con una tarjeta de audio. De todas maneras es muy sencillo de utilizar y sin tener ningún conocimiento musical se puede experimentar, pudiendo llegar a resultados sorprendentemente agradables.



De entre las utilidades que proporciona la carpeta productividad hay algunas con una ventajas más claras que otras. Algunas son aplicaciones de carácter general que probablemente el usuario ya tendrá en una versión más profesional. De todas maneras empezaremos por las que pueden ofrecer un mayor servicio para éste.



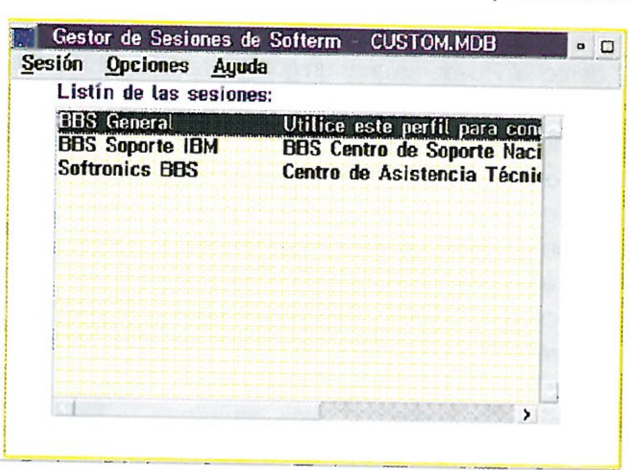
Esta es una aplicación que puede ser de gran utilidad. Desde aquí se pueden buscar archivos en todos los discos de la máquina e incluso textos que estén dentro de los archivos buscados o en cualquier archivo del disco. Una vez localizados los archivos buscados o los archivos que contienen un cierto texto, se pueden editar, procesar si es un archivo ejecutable, o ejecutar un mandato sobre ellos. Si lo que interesa es conocer la ubicación exacta de ciertos archivos con



un nombre concreto, una vez listados, esta lista se puede guardar de forma que, posteriormente, se puede consultar utilizando un editor cualquiera. Se puede definir también que la lista de archivos encontrados, en lugar del nombre de archivo, lo que visualice sea el texto que se está buscando.



Terminal PM es una aplicación que se vende en el mercado como Softerm. Este programa permite conectarse a BBS y utilidades de información como puede ser CompuServe. Todo lo que necesita es un módem y el número de teléfono al que se puede conectar. Según si el BBS al que se conecta es público o privado, necesitará, por un lado, que alguien le dé acceso y pagar ese acceso. Para la mayoría de estos casos, lo que necesita es un ID de usuario y una contraseña para poder acceder. Conectándose a través del Terminal PM podrá tener acceso a foros en los que se discuten cuestiones sobre productos específicos, y también podrá entrar y recoger actualizaciones o parches que resuelvan problemas de los programas que haya comprado. Terminal PM le permite conectarse a través de diferentes protocolos de comunicación, velocidades, puertas, etcétera. Puede que necesite información para poder llegar a establecer correctamente todos estos valores y poder comunicarse con alguien. Consulte la ayuda de este programa, es muy completa.





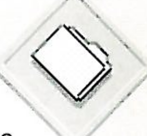
PM Chart es otra aplicación que tiene su equivalente en el mercado. Su propietario es Micrografix, Inc., y la cede para que los usuarios de OS/2 la puedan utilizar. Esta aplicación sirve para hacer presentaciones en las que aparezcan al mismo tiempo imágenes, texto y gráficos basados en datos numéricos. Sería bastante largo de explicar aquí el funcionamiento de este programa. Lo que sí es interesante saber es que para la cuestión de los gráficos, PMChart funciona basándose en el funcionamiento de una hoja de cálculo normal, e incluso es capaz de importar hojas de cálculo de Lotus y de Excel. Para ver las posibilidades de esta aplicación, puede abrir algunos de los ejemplos que vienen con el programa. Seleccione la opción Archivo y de su menú desplegable seleccione Abrir. Escoja uno de los tres archivos GRF que vienen con la aplicación y verá las posibilidades de ésta.

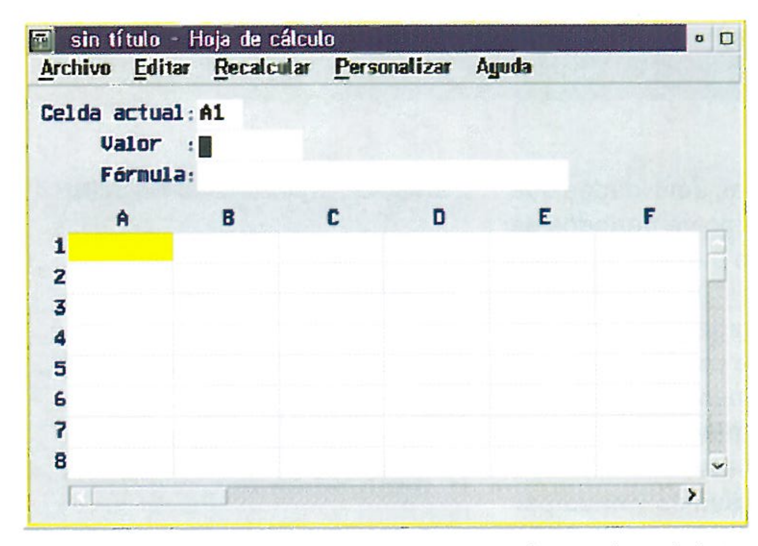


La Calculadora es una auténtica máquina de calcular de mano. Tiene las funciones básicas de éstas, junto con la memoria. Como cualidad se le puede contar el hecho de que tiene rollo; es como si fuese una calculadora de sobremesa con rollo de papel incluido. Este se puede ir consultando hacia arriba o hacia abajo con la barra de desplazamiento. Una de las cosas que se echa en falta es el hecho de que el rollo sólo se puede imprimir y no se puede copiar a otra aplicación o simplemente guardar. Eso sí, si no se limpia, el rollo se mantiene aunque se cierre la aplicación. La próxima vez que se vuelva a abrir la calculadora, el rollo estará allí.



El OS/2 también viene con una pequeña hoja de cálculo que, aunque esté limitada a 80 filas y 26 columnas, puede ser suficiente para la mayoría de usuarios. Una de las limitaciones que tiene es que no puede utilizar valores descriptivos mayores de ocho caracteres ni fórmulas con más de 30 caracteres. A la hora de entrar valores, no utilice separadores de millar, al OS/2 no le gustan. Aunque no puede poner fórmulas en las celdas con sólo seleccionarlas con el ratón como pasa en otras hojas de cálculo, tiene otras





alternativas para poder ahorrar el tener que teclear todas las celdas sobre las que se está operando. Si por ejemplo quiere que en B7 se ponga la suma de las celdas B2 a B6, sólo tiene que teclear B2@B6 y pulsar Intro. Es una alternativa interesante para tener control sobre los cálculos de pequeños presupuestos o controles de gastos.



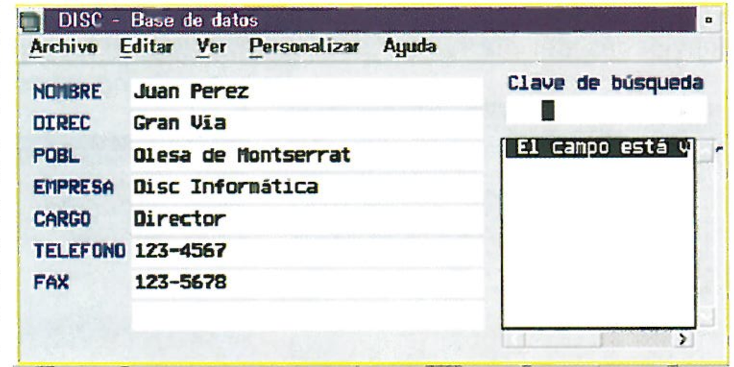
La Base de datos también es una pequeña aplicación que puede ser muy útil para según que usuarios. Está limitada a 5.000 registros de ocho campos cada uno. Puede editar las cabeceras de las líneas de forma que ponga etiquetas con el nombre del campo que contendrá, incluso puede utilizar los gráficos para estas etiquetas que tiene la misma base de datos. A la derecha de la entrada de registros tiene una lista con todos los registros de ese archivo y un campo de clave de búsqueda para facilitar el encontrar el registro. Tiene una cosa bastante interesante: la posibilidad de marcación. Si tiene un módem y uno de los campos del registro es un número de teléfono, la base de datos es capaz de marcar ese número de teléfono por usted. Incluso si en un registro existiesen varios números, le ofrece la posibilidad de escoger el número que va a marcar.



El bloc de notas es un pequeño editor de texto que permite escribir hasta cinco notas diferentes para luego guardar en un archivo. Es útil para utilizar como bloc de apuntes de pequeñas notas y permite copiar y pegar su contenido en otras aplicaciones. Para moverse por las cinco notas sólo tiene que pulsar la tecla de Tabulador e irá saltando de nota en nota. Puede personalizar el bloc escogiendo diferentes colores y tipos de letras.



El Bloc de quita y pon es el equivalente a un Post-it pero en la pantalla de la máquina. Con este puede ir pegando notas por la pantalla para recordar que tiene que realizar alguna llamada telefónica o trabajo. Al teclear en una de las hojas un recordatorio, en ésta aparece de forma automática la fecha y hora del momento actual. Arrastrando por la barra de título, se puede sacar la hoja fuera del bloc y pegarla en el escritorio. Automáticamente aparecerá una nueva hoja. Las hojas pegadas en el escritorio se pueden minimizar y se quedan como un pequeño recuadro en la parte inferior izquierda de la pantalla. Estas muestran a título informativo el orden en el que han sido pegadas en el escritorio mediante un número. La posición en donde se minimizan puede ser modificada desde la opción Icono del menú desplegable de Personalizar.





Ya sabemos que lo que se copia o corta de una aplicación para pegarlo en otra va al Area común. Para poder ver qué es lo que contiene el Area común se tiene el Visor. Si lo abre, podrá ver el contenido del Area común si está en un formato visualizable. En el caso de que no sea así, será necesario que cambie el formato de visualización desde la opción Presentar... del menú Visualizar. Para poder intercambiar datos entre aplicaciones de los entornos OS/2, DOS y Windows, es necesario que el Area común esté definida como pública. Si no es así, sólo se podrán visualizar y compartir datos entre aplicaciones OS/2.



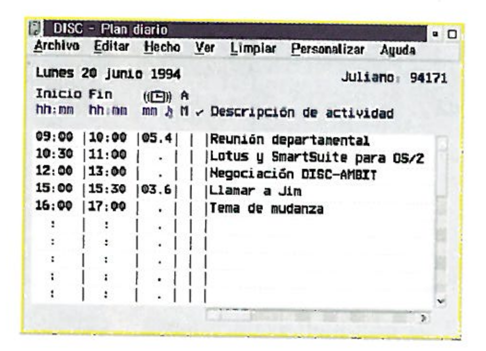
El visor de imágenes es una aplicación que visualiza archivos con formato MET (Metaarchivos), PIF (Formato de Intercambio de Imágenes) y SPL (Soporte de Archivos de Spool). Lo verdaderamente interesante es este último tipo de archivos. Este formato deja ver los archivos de impresión en modo gráfico mientras está esperando en la cola. Si quiere visualizar primero como saldrá impreso un archivo, puede retener la cola de la impresora y, en el momento en que se envía el trabajo imprimir, visualizarlo con el Visor de imágenes, ya que estará retenido. Si el formato es el correcto, se libera la cola y se lleva a cabo la impresión. Para poder visualizar de forma correcta los archivos, el Visor tiene una función de zoom en el menú de opciones.



Pulso es una pequeña aplicación que únicamente informa de lo ocupado que está el procesador de la máquina cuando se está trabajando con ella. Va dibujando una gráfica continua en tiempo real y las puntas denotan el máximo de ocupación y los valles el mínimo. Para su correcta visualización da varias posibilidades de configuración de colores y de gráfico.

El OS/2 viene con una serie de aplicaciones pensadas para la planificación personal. Estas están todas entrelazadas entre ellas a través de una base de datos que se crea desde la aplicación Plan diario. Este conjunto de herramientas es muy interesante, ya que puede actuar como una completa agenda. Empezaremos por el Plan diario.

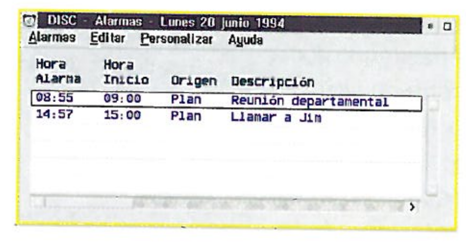
Una vez abierto el plan diario, ya se puede empezar a entrar la actividades pendientes del día. Se teclea la hora de inicio de actividad, el final de ésta, la melodía si tiene una alarma asignada y una breve descripción. Una vez se han abierto las actividades del día, ya se puede



guardar y poner un nombre a la base de datos. Es conveniente poner el nombre del usuario. Una vez creada ésta, ya se tienen entrelazadas todas las aplicaciones de planificación. A medida que las actividades se van completando, se pueden marcar como finalizadas. Esto se lleva a cabo desde la opción Marcar línea como hecha del menú Hecho. Se puede ver que este menú tiene muchas más opciones y que algunas permiten marcar y archivar. El archivador es otra aplicación de este mismo grupo que veremos más adelante. Una de las posibilidades que nos ofrece el plan diario es definir las actividades que se repiten a lo largo de periodos de tiempo fijos como pueden ser cierto tipo de reuniones. Para esto está el diálogo Propagar/Suprimir del menú Editar, que permite definir el intervalo y el número de veces que se repetirá la actividad. Se pueden escoger frecuencias diarias, semanales, mensuales y anuales.



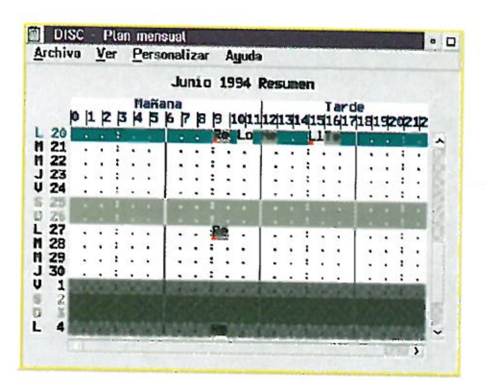
Enlazando con el Plan diario, podemos entrar a definir las alarmas que se asignarán a las actividades de éste. Abra el objeto Alarmas y desde el menú personalizar seleccione Establecer plan maestro... Aquí podrá escoger la base de datos que definió desde el Plan diario. Una vez escogida, aparecerán las actividades que se introdujeron en el Plan diario con



alarmas asignadas. Para definir una nueva alarma desde aquí, seleccione Establecer alarma... del menú Alarmas. Aparecerá un diálogo desde donde puede definir la melodía, el número de veces que se repetirá, la hora a la que sonará y otras muchas cosas.



El Plan mensual es otra de las aplicaciones relacionadas similar al Plan diario, pero que proporciona la información de las actividades planificadas durante el mes. Es necesario que se abra la misma base de datos para poder trabajar con las actividades planeadas. En el Plan mensual se



ven las dos primeras letras de la descripción que se puso en el Plan diario. Para acceder a mayor información sobre esa actividad, se efectúa una doble pulsación sobre ella y se visualiza la ventana Plan diario abierta para ese día.



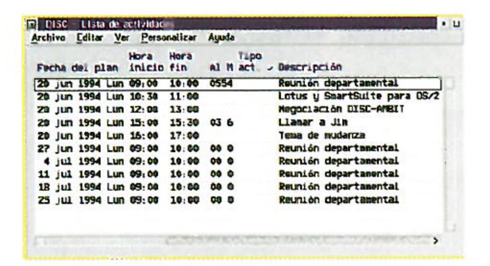
Otra manera de poder visualizar las actividades es a través del Calendario. El calendario visualiza en cada página un mes entero. Como antes, es necesario abrir la base de datos definida desde el Plan diario. Una vez abierta ésta, aparecen marcados en rojo los días que tienen alguna actividad. Si se efectúa una doble pulsación sobre alguno de ellos, se abrirá el Plan diario. Se pueden



pasar meses hacia delante o atrás desde el menú Ver. Desde calendario también se pueden llevar estadísticas del tipo de actividades realizadas, de las que están finalizadas y de las que no. Las estadísticas se visualizan seleccionando Estadísticas del año actual en el menu Archivo.



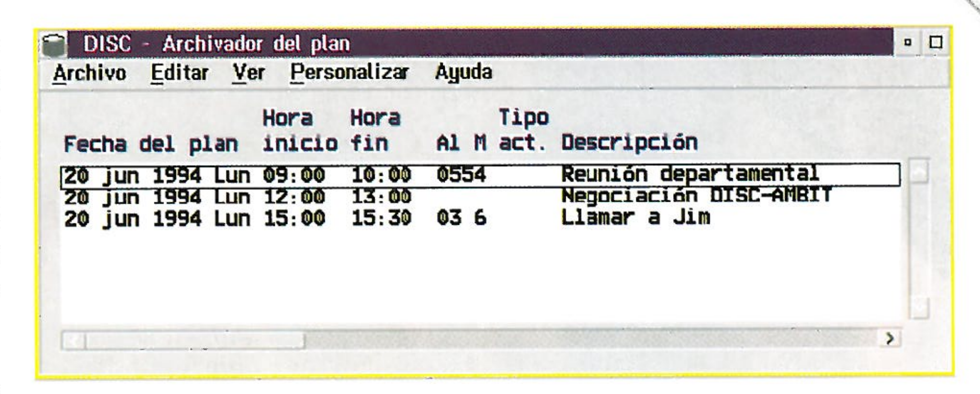
La lista de actividades es una ventana que simplemente lista todas las actividades planificadas. Como siempre, es necesario abrir primero la base de



datos de la planificación. Las actividades que se visualizan se pueden ordenar según la Fecha del plan o la Descripción. Si se realiza una doble pulsación sobre una de las actividades se abre el Plan diario.



Desde el Archivador del plan puede visualizar las actividades que se han archivado porque se han cocncluido. Desde el Archivador también se pueden llevar a cabo estadísticas y ordenar las actividades archivadas por la Fecha del plan, Descripción y



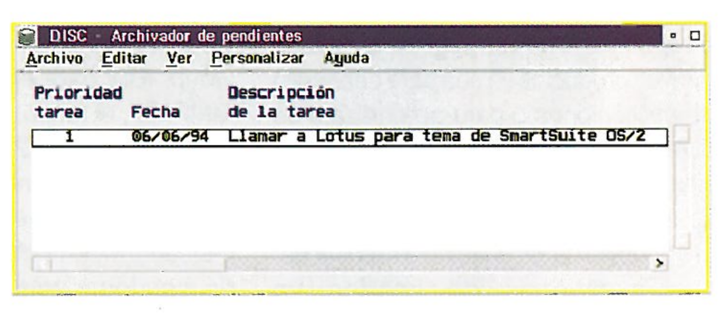
Fechas de archivo.



La lista de pendientes es una aplicación que está desligada de la base de datos. Su función es la misma que la del Plan mensual pero sin la necesidad de tener que enlazarlo con nada a excepción del

DISC - Lista de pendientes
Archivo Editar Marcar Ver Personalizar Ayuda
Pend.:4 Otros:0 Hecho:1
Prioridad | Fecha DD/MM/AA | Descripción de tarea
1 Hecho | 06/06/94 | Llamar a Lotus para tema de SmartSuite OS/2
2 | 07/06/94 | Negociar los nuevos locales de DISC
2 | 07/06/94 | Comida con Jim
1 | 08/06/94 | Llamar por teléfono a Claudia
1 | 09/06/94 | Santi enviaFAX sobre el proyecto

archivador de pendientes. La Lista de pendientes sólo trabaja con la prioridad de la actividad, la fecha y su descripción. Es más simple que las otras aplicaciones pero no



por eso peor. Es cuestión de saber cuales son las necesidades organizativas de cada uno.

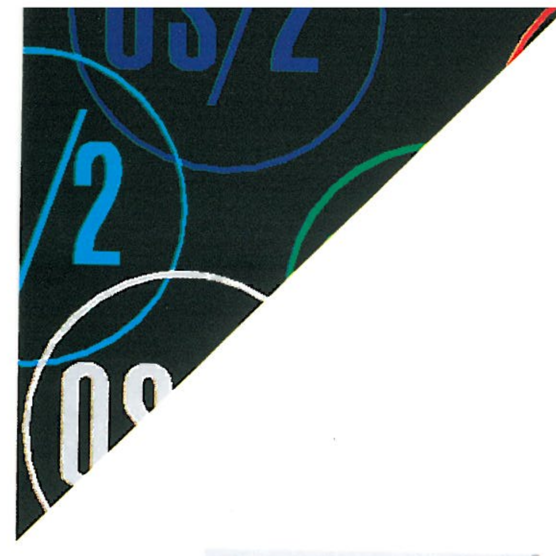


Una vez una finalizada una actividad, ésta se marca como finalizada y se puede enviar al archivador de pendientes. La forma que tiene de trabajar este archivador es la misma que la del archivador del plan.

Ha visto las posibilidades organizativas que tiene el OS/2. Para la mayoría de los casois son suficientes. Un usuario normal no necesita más.

Aplicaciones WIN-OS/2 y DOS

Hemos visto aquí un poco todas las aplicaciones que tiene el OS/2, y ha podido comprobar que muchas de ellas pueden ser muy útiles. De todas maneras esto no es todo. Como ya se sabe, el OS/2 tiene también dentro de el la posibilidad de instalar soporte de Windows a través del WIN-OS/2. Esto no quiere decir que sólo da soporte a las aplicaciones que se instalen en entorno Windows. Al instalar el soporte WIN-OS/2, el OS/2 también instala todas las aplicaciones que Windows tiene instaladas en su entorno natural: Paintbrush, Write, Bloc de notas, etcétera y lo mismo ocurre con DOS. Como puede ver, OS/2 viene bastante cargado de aplicaciones. Sólo con él ya se puede empezar a trabajar sin la necesidad de tener que comprar aplicaciones extra.



MULTIMEDIA



En esta sección veremos el módulo Multimedia del OS/2. Aprenderá e instalar este módulo, a editar, reproducir y grabar diferentes tipos de medios: audio, imagen, vídeo,...

¿Qué es Multimedia?

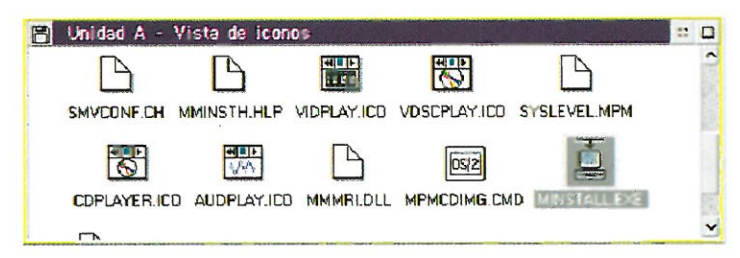
Uno de los términos más de moda actualmente en la informática es Multimedia. No hay revista del sector que no dedique parte de sus páginas a analizar nuevos productos ya sea para desarrollo de aplicaciones o para aprendizaje de diversas materias.

Hasta hace poco tiempo la informática se dedicaba a gestionar de forma fácil archivos de datos de texto y numéricos. Las cuestiones de imagen ya empezaban a ser algo bastante más complicado, pero todavía accesibles. Otro cantar era el sonido y lo que parecía ciencia ficción era el tratamiento de vídeo en un PC. Pero llegó Multimedia con el software apropiado y el hardware para poder procesar imágenes, sonido y vídeo. IBM para el OS/2 desarrollo el MMPM/2, el módulo de software multimedia para el OS/2 que gestiona todos los medios: texto, imagen, audio, vídeo,... y de una forma que no tiene igual en el mercado. Multimedia no es sólo el hecho de gestionar todos estos tipos de archivos de datos (Medios), si no el hecho de poder hacer que se reproduzcan sin interrupciones, completamente sincronizados y que permitan seguir trabajando con la máquina sin la necesidad de pararlos. El hecho de la aparición del mundo Multimedia ha permite que a la informática del PC se le abran nuevas puertas como puede ser la publicidad o la educación. No es que antes no se pudiese dar un curso de música con un ordenador, lo que pasa es que ahora puede escuchar una sonata en estéreo al tiempo que visualiza una imagen de su compositor y lee su biografía.

Instalar MMPM/2

MMPM/2 es un juego de disquetes que se instalan fácilmente en el ordenador. Es necesario que antes sepa si tiene instalada una tarjeta de audio o vídeo y que modelo, o si tiene una lectora CD-ROM. Como siempre en la instalación de un producto OS/2, debe abrir el objeto Unidad A: con el primer disquete de MMPM/2 en ella. Ejecute el objeto de programa MINSTALL.EXE efectuando una doble pulsación sobre el y aparecerá una ventana informativa sobre el producto, pulse Bien. Seguidamente aparecerá

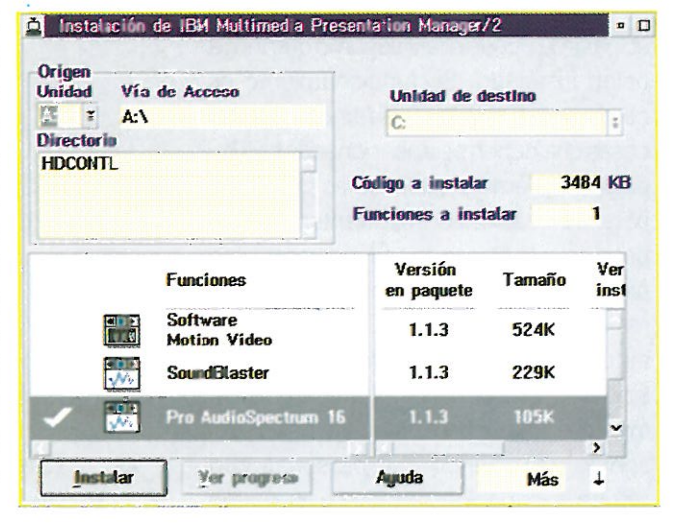




usuario muy avanzado en estos temas. Otras preguntas que le hará el MMPM/2 es sobre el número de tarjetas instaladas o sobre el modelo de estas. La pregunta más difícil que le puede aparecer es sobre los canales DMA, los Niveles de interrupción y las Direcciones de Entrada/Salida de la tarjeta de audio. Los valores por omisión que da el sistema por lo general son buenos y puede dejarlos sin preocuparse. Una vez respondidas todas esta preguntas el MMPM/2 empieza a copiar los archivos en el disco duro que seleccionó. Cuando haya finalizado, tendrá que reinicializar el OS/2 para poder empezar a trabajar con MMPM/2.

la ventana de Instalación de multimedia. Esta le pide que especifique el directorio en donde instalar MMPM/2 y los componentes a instalar: tarjeta de captura de vídeo, reproductor de disco láser, reproductor de CD-ROM, tarjeta de audio,... También le informa del espacio que ocupará en el disco duro y de los componentes instalados. Si instala una tarjeta de audio SoundBlaster, no instale el controlador de audio M-Audio. Si no dispone de tarjeta de captura de vídeo, podrá visualizar archivos de vídeo en formato .AVI si instala Software Motion Video sin necesidad de ninguna tarjeta de este tipo. Seleccione Instalar para iniciar este proceso, lo primero que hará es preguntarle quien debe editar y actualizar el CONFIG.SYS. Un consejo, diga que lo haga el programa por usted a no ser que sea usted un

La instalación de MMPM/2 es sencilla, sólo tiene que decir que hardware tiene instalado en su máquina y del resto se encarga la instalación



Trabajar con MMPM/2

Si tiene una tarjeta de audio y unos altavoces o auriculares conectados a ella, al arrancar el OS/2 verá que entra en un nuevo mundo. Desde ahora algunas de las acciones del OS/2 como el abrir o cerrar una ventana van acompañadas de un sonido. Lo mismo pasa cuando cierra el OS/2 o intenta realizar una operación que el OS/2 no permite. El OS/2 se hace más divertido todavía. Analizaremos algunas de las aplicaciones que vienen con MMPM/2 y aprenderemos a editar los archivos de audio. Empezaremos por los objetos de Instalación y Configuración.

El objeto instalación de Multimedia permite volver a instalar opciones que no se han instalado anteriormente. Al abrirlo,



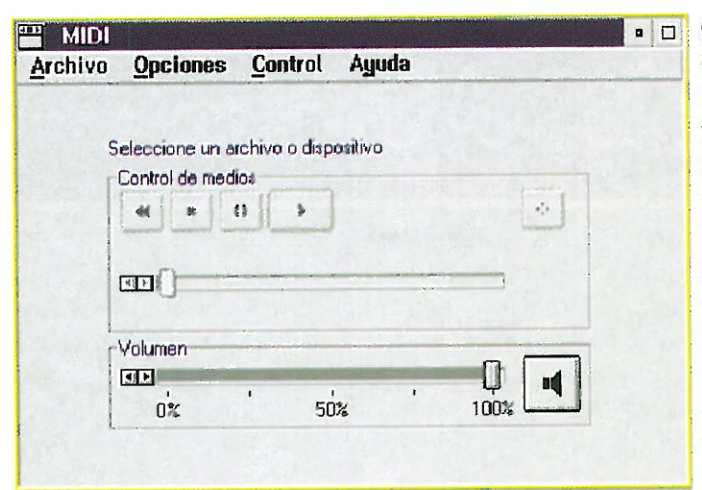
aparecerá la misma ventana de Instalación de MMPM/2. Deberá ejecutarlo si ha instalado un nuevo componente en su máquina como una tarjeta capturadora de vídeo o de audio. La configuración de MMPM/2 es similar a la de cualquiera de los otros productos del OS/2. Al abrir este objeto aparece un cuaderno con páginas para todas las características que tiene instaladas



permitiendo cambiar sus valores.

La imagen del cuaderno Configuración de Multimedia que aparece en aquí y la que aparece en





y editar sonidos. La reproducción es lo más sencillo y lo más interesante es la grabación y edición. Para grabar tiene primero que determinar desde donde quiere grabar, desde el micrófono o desde la línea de entrada. Las tarjetas de sonido tienen dos conectores, el de micrófono y el de línea de entrada. Este último permite la conexión con otro sistema de audio. Elija desde donde quiere grabar desplegando el menú de Opciones. El siguiente paso será escoger los valores de formato desde el menú Tipo. Desde aquí podrá escoger si la grabación será mono o estéreo, o si será una grabación de voz, música o de alta fidelidad. Una vez determinados todos estos factores, pulse sobren el botón de



grabación y este empezará a parpadear mientras grabe. Para terminar seleccione Parar. Para editar debe primero seleccionar Editor del menú desplegable Ver, la ventana se hará mayor y aparecerá un nuevo recuadro, Sonido, en el que se ve gráficamente el archivo de audio a reproducir. En Sonido puede marcar con el ratón partes del archivo de audio. Después desplegando el menú de Editar accederá a todas las posibilidades normales de edición como Cortar y Pegar y además a todo un conjunto de efectos que le permitirán efectuar divertidas composiciones.

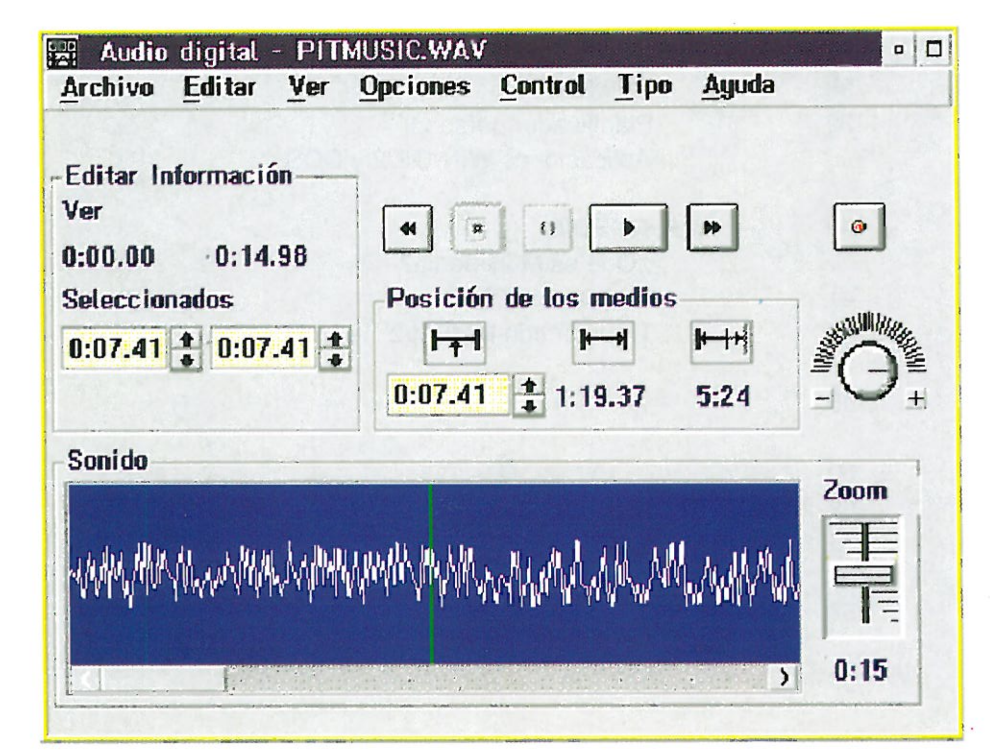
Si tiene instalado un lector de CD-ROM en su máquina podrá reproducir CD de música



al tiempo que está trabajando con otras aplicaciones. Ponga un CD musical en su unidad y abra el objeto, aparecerá la ventana en la que se visualizarán pulsadores con numerados que representan la piezas musicales que contiene el CD junto con dos recuadros que le indican la pieza reproducida y el tiempo que lleva reproduciéndose. Los pulsadores de control son los mismos que se podrían encontrar en cualquier sistema de reproducción de audio, ya los debe conocer. Si visualiza el menú del icono de

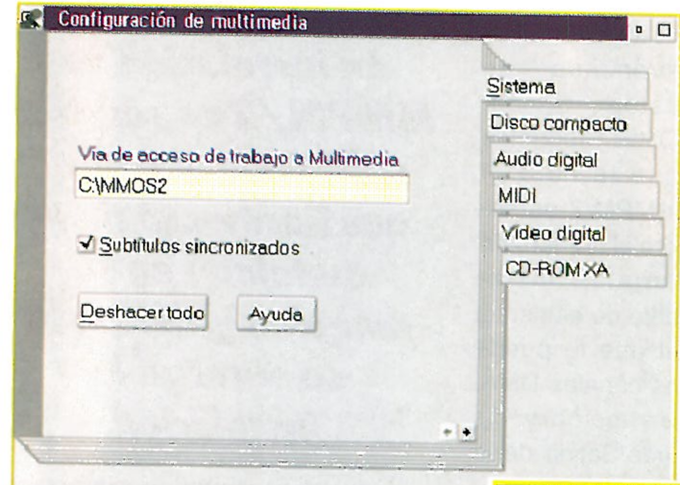


la barra de título accederá a todos las opciones que tiene un reproductor de CD normal, Mezclar pistas, Repetir, Reproducción automática. En el caso de que quiera ahorra espacio en el escritorio, puede disminuir el tamaño de la ventana de Disco compacto seleccionando desde el submenú Ventana la opción Tamaño compacto. De esta manera sólo visualizará los controles de Parar, Reproducir, Pausa, Seleccionar y Buscar.



Las carpetas contienen archivos de datos ya sean de audio o de vídeo. La de audio es Selección musical y la de vídeo es Filmaciones. Si las abre visualizará los objetos de datos de audio y vídeo que tiene.

Multimedia tiene dos objetos más de tipo informativo: README y Multimedia con REXX. README informa de las últimas cuestiones que han aparecido después de las pruebas del sistema y que no se han podido incluir en la documentación. Es recomendable leerlo antes de empezar la configuración de MMPM/2 ya que probablemente contendrá alguna cuestión que le pueda interesar. Multimedia con REXX es un manual en línea que explica como utilizar las posibilidades multimedia dentro de la programación REXX.

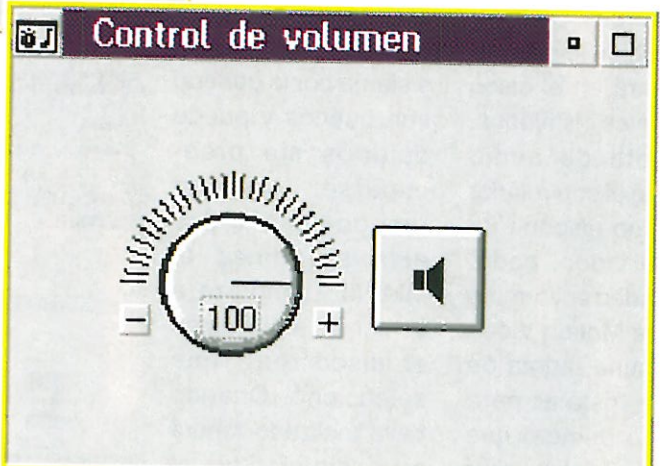


su pantalla puede diferir según lo que tenga usted instalado. Su funcionamiento es como el de todos los cuadernos. Las dos cosas que deben ser mencionadas son las página Sistema y MIDI. No es que estas páginas sean más importantes, lo que pasa es que tienen cosas que necesitan explicarse. La pagina Sistema tiene el recuadro de selección Subtítulos sincronizados. Si activa Subtítulos sincronizados permitirá que la aplicación muestre una representación visual del sonido permitiendo que personas con alguna discapacidad auditiva o que estén en entornos demasiado ruidosos tengan acceso a toda la información sonora. La otra página que tiene algo para mencionar el MIDI y dentro de esta seleccione la pestaña horizontal Correlacionador. MIDI es un protocolo de intercambio de información entre sintetizadores y dispositivos MIDI. Las tarjetas de audio suelen tener un conector MIDI. La página Correlacionador permite asignar canales MIDI a canales en su PC de forma que pueda reproducir archivos MIDI. Desde esta página puede activar o desactivar determinados canales.

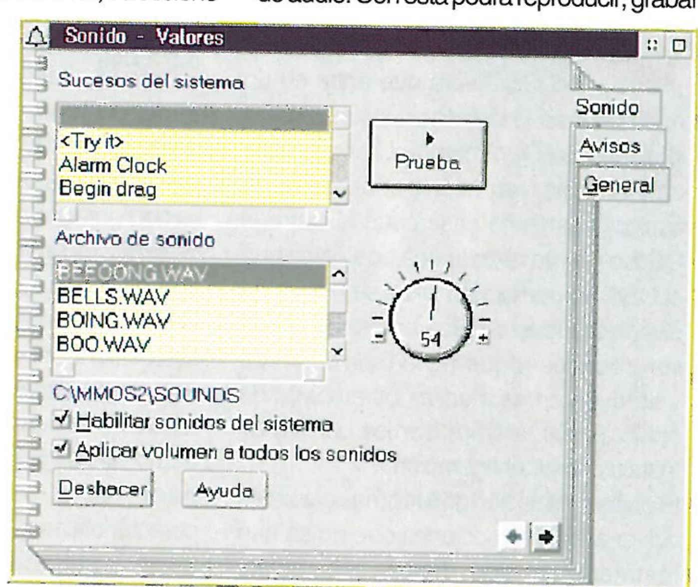
Esta es una pequeña aplicación que permite convertir datos multimedia de un formato a otro. Por ejemplo puede convertir archivos en formato IBM M-Motion a Bitmap de OS/2.

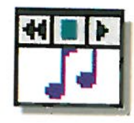


Otro objeto de carácter más general es Control de volumen. Controla el volumen de todos los medios que producen sonido conectados a la máquina. Puede pulsar con el ratón en los recuadros con signo + y - para aumentar o disminuir el volumen. También puede seleccionar el pulsador grande con una figura de altavoz para desactivar el sonido del sistema.



Este objeto permite controlar y gestionar los sonidos del sistema de forma que pueda modificar los ya asignados e incluso añadir sonidos nuevos a los sucesos del sistema. Para ello tiene la lista Sucesos del sistema que le permite escoger entre los sucesos y la lista Archivos de sonido para asignar el sonido correspondiente. Si quiere escuchar los diferentes sonidos, seleccione en la lista de sucesos <Inténtelo> y vaya probando los sonidos seleccionando cada uno de ellos y pulsando sobre Prueba. Si quiere añadir sonidos a los que ya tiene, póngalos en la carpeta Selección musical o lo que es su equivalente, el directorio C:\MMOS2\SOUNDS. Los recuadros de selección Habilitar sonidos del sistema y Aplicar volumen a todos los sonidos permiten que los sonidos se activen y que el volumen sea el mismo para todos.





Este es uno de los objetos de reproducción de medios, sirve para reproducir archivos MIDI que contienen sonidos almacenados en un formato especial utilizado por sintetizadores. El reproductor de medios es igual para todos los medios reproducibles de forma que no tiene que aprender como hacerlo para cada uno de ellos. En el tendrá los pulsadores básico que tiene cualquier sistema de reproductor de audio o video por lo que no le será difícil aprender su funcionamiento.

Como antes, este objeto permite visualizar imágenes de video. Una forma de acceder a el sin tener que abrir Video digital teniendo abierto cualquiera otro objeto de reproducción de medios es a través del menú Opciones de este último. En el menú desplegable seleccione Cambiar dispositivo y elija Video digital. La ventana de reproducción de medios cambiará a Video digital.

Por lo general, el dispositivo multimedia que más fácilmente se tiene instalado en una máquina es una tarjeta de audio. Con esta podrá reproducir, grabar

INDICE DEL CURSO

BIENVENIDO AL OS/2
¿Que encontrará aquí? 2
¿Que es el OS/2? 2
¿Que tiene el OS/2? 3
¿Que necesita para el OS/2? 5

ESCRITORIO
Ratón 6
El escritorio y sus objetos 7
Trabajar con objetos 8
Trabajar con ventanas 10
Trabajar con diálogos 12
Trabajar con menús emergentes 14

AYUDA
Lo primero es lo primero 30
Objeto Comience aquí 31
Objeto Indice maestro 33
Glosario y carpeta Información 35
Manuales en línea 35
El objeto README 38
Ayuda desde la línea de mandatos 39

TRABAJAR CON OS/2
Usuarios y entorno gráfico 40
Instalar un producto OS/2 y trabajar con el 41
Carpeta modelos 44
Instalar y trabajar con un producto Windows 45
Instalar y trabajar con un producto DOS 50
Gestionar unidades y archivos 52
Recuperar archivos 55
Carpeta Inicio 56
El DOS que quiera 57
¿Mejor DOS que el DOS y mejor Windows que el Windows? 57

INSTALAR Y CONFIGURAR OS/2
Consideraciones básicas 58
Instalar OS/2 en una máquina vacía 59
Instalar OS/2 en una máquina con DOS y Windows 61
Proceso de instalación 61
Instalación mínima, completa y selectiva 65
Configurar OS/2 74
Configurar DOS y WIN-OS/2 79

TRABAJAR CON IMPRESORAS
Imprimir 82
Instalar una impresora 83
Imprimir un archivo 84
Configurar una impresora 85

PRODUCTIVIDAD
Carpeta Productividad 86
Editores 86
Utilidades 88
Planificador personal 90
Aplicaciones WIN-OS/2 y DOS 91

MULTIMEDIA
¿Qué es Multimedia? 92
Instalar MMPM/2 92
Trabajar con MMPM/2 93